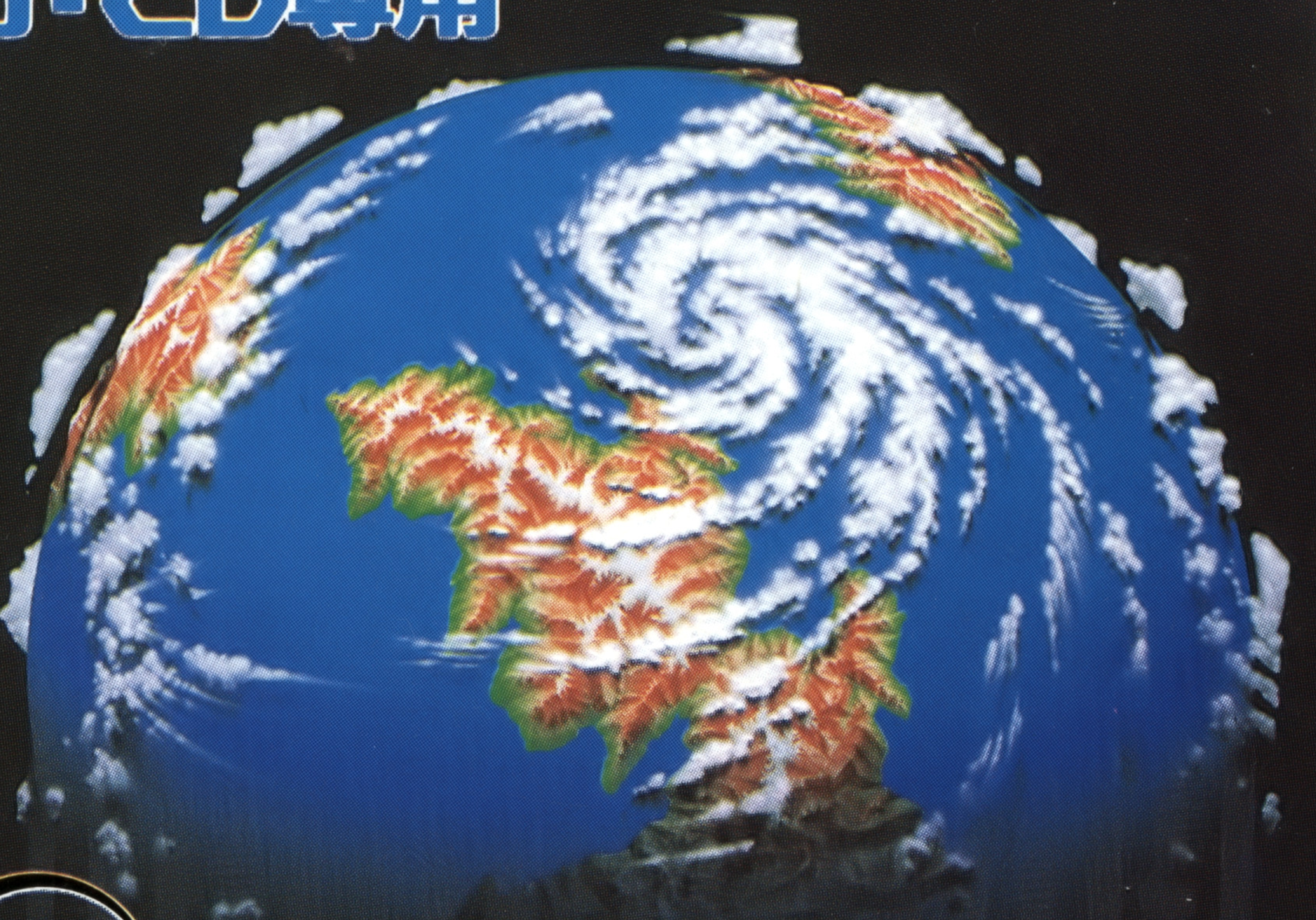
取扱説明書

メガ・CD専用

MEGA CD



MAXIS

SimEarth™

シムアース

1 PLAYER

BACK UP RAM

SEGA

MEGA-CDディスクは、
メガ・CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？
②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

①〜③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。

➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。

②方向ボタンでカーソル（➤）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。
③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。
④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。
⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。
⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせ、Cボタンを押すと、ゲーム画面に変わります。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

このたびはMEGA-CDディスク「シムアース」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

CONTENTS

操作方法 ……4
ゲームの始め方 ……5
画面の見方 ……6
惑星エディット ……8
　地形状況 ……9
　植生配置 ……10
　生命配置 ……11
　文明配置 ……12
　テラフォーマ ……13
イベント ……14
高度セット ……15
調査ツール ……15
移動ツール ……15
ガイアナイズ ……16
マップ ……16
グラフ ……17
ヒストリーウィンドウ 19
レポート ……20
オプション設定 ……21
モデルコントロールパネル
　地殻 ……22
　大気 ……23
　文明 ……24
　生命 ……25
データ画面 ……26
セーブ・ロード ……27
シナリオ ……28

CONTROL
操作方法

このゲームは1人用です。本体のコントロールパッド端子1に、コントロールパッドを接続してください。
ここでは、このゲームでの基本的な操作方法を紹介します。
詳しい操作方法は各項目ごとに紹介してあります。

方向ボタン	■カーソルの移動や、コマンドの選択に使います。
スタートボタン	■ゲームのスタートをします。 オプション設定画面を呼び出します。
Aボタン	■ガイアナイズ・惑星エディットの設定画面を呼び出します。
Bボタン	■メニュー・コマンドのキャンセルをします。
Cボタン	■メニュー・コマンドの決定をします。

START
ゲームの始め方

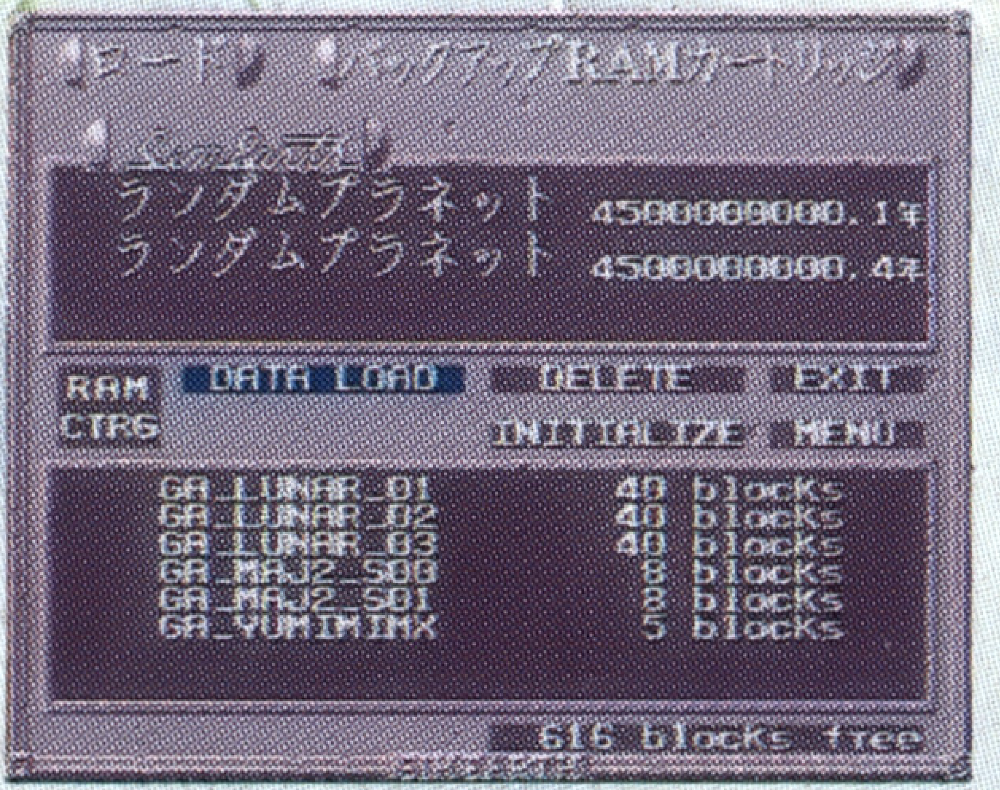
■ゲームのスタート

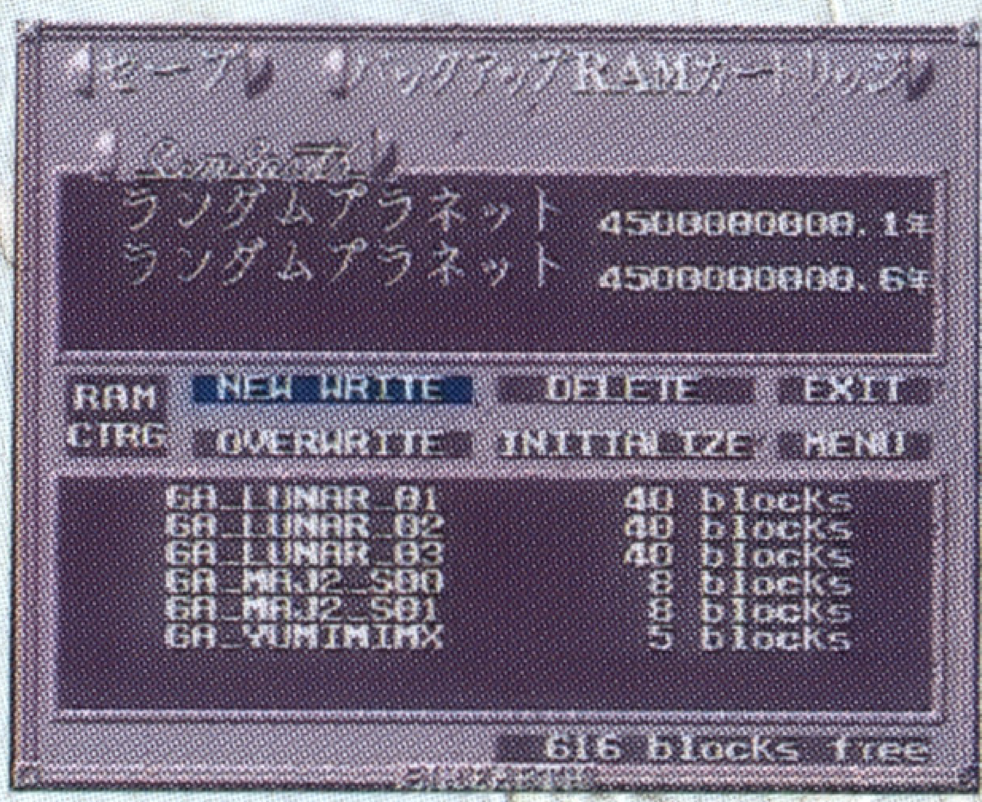
タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームスタート画面になります。最初から遊ぶ場合はゲームスタートを方向ボタンで選択して、スタートボタンで決定してください。

■ゲームの続きから遊ぶには

ゲームの続きから遊ぶには、メニュー画面で「続きから」を選択してください。スタートボタンで決定すると、ファイル画面が出ますので、遊びたいゲームのファイルを選択して、Cボタンで決定してください。

このゲームのデータセーブには「MEGA-CD用バックアップRAMカートリッジ」（別売6300円税別）が必要です。「MEGA-CD用バックアップRAMカートリッジ」がない場合、セーブすることができません。





Sim Earth

VIEW

画面の見方

シムアースでは主に3つの画面でゲームを進めていきます。ここでは、その画面の見方を紹介していきましょう。

エディット画面

■メッセージウィンドウ

惑星の名前が表示されます。また、惑星からのメッセージも表示されます。

■選択されている地表状況

■年数

■コマンド

惑星を操作するコマンド群です。

■選択されたコマンド

■使用エネルギー

選択したコマンドの使用に必要なエネルギー量を表示します。

マップ画面

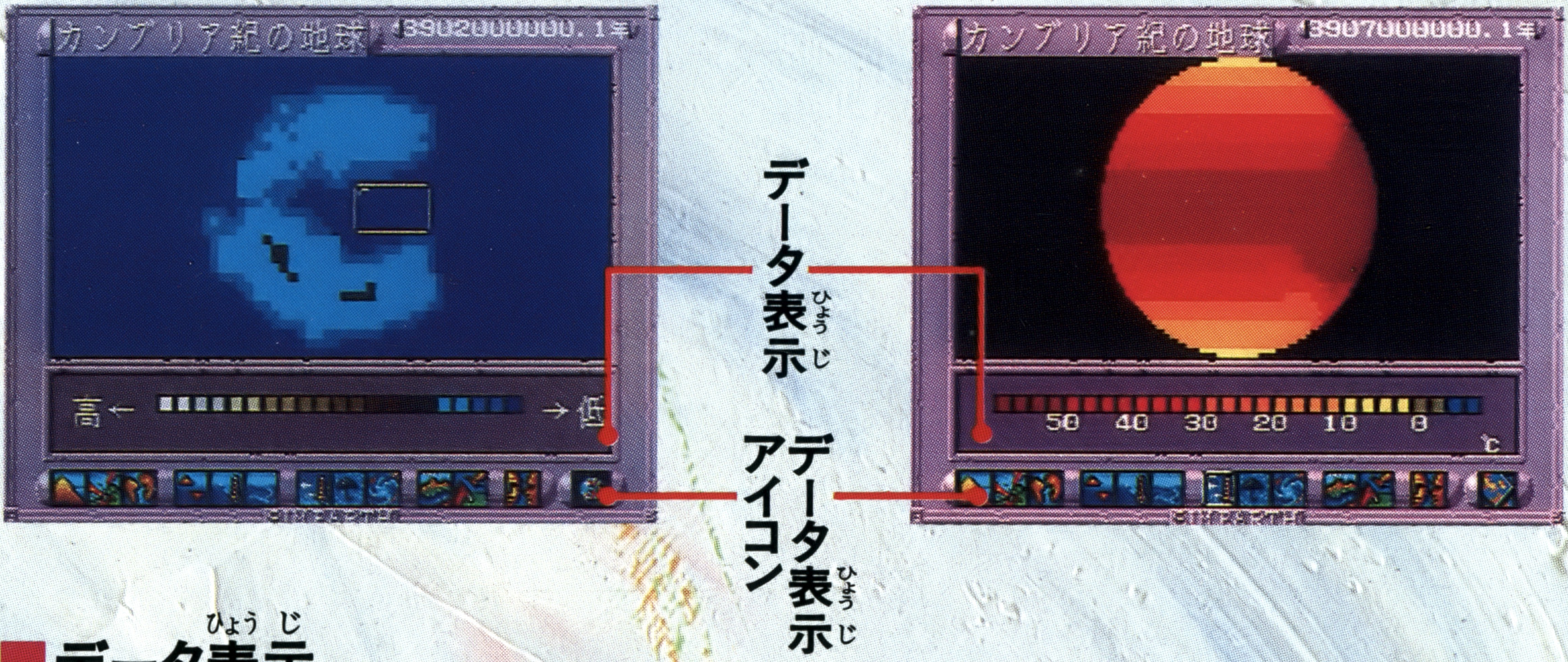
惑星全体を見ることのできる画面です。

データ表示をすることができます。

グローブ画面

惑星全体を球形で見ることのできる画面です。

データ表示をすることができます。



■データ表示

マップ画面とグローブ画面は全体図を色分けしてデータを表示できます。この画面でデータの目安を見ることができます。

■データ表示アイコン

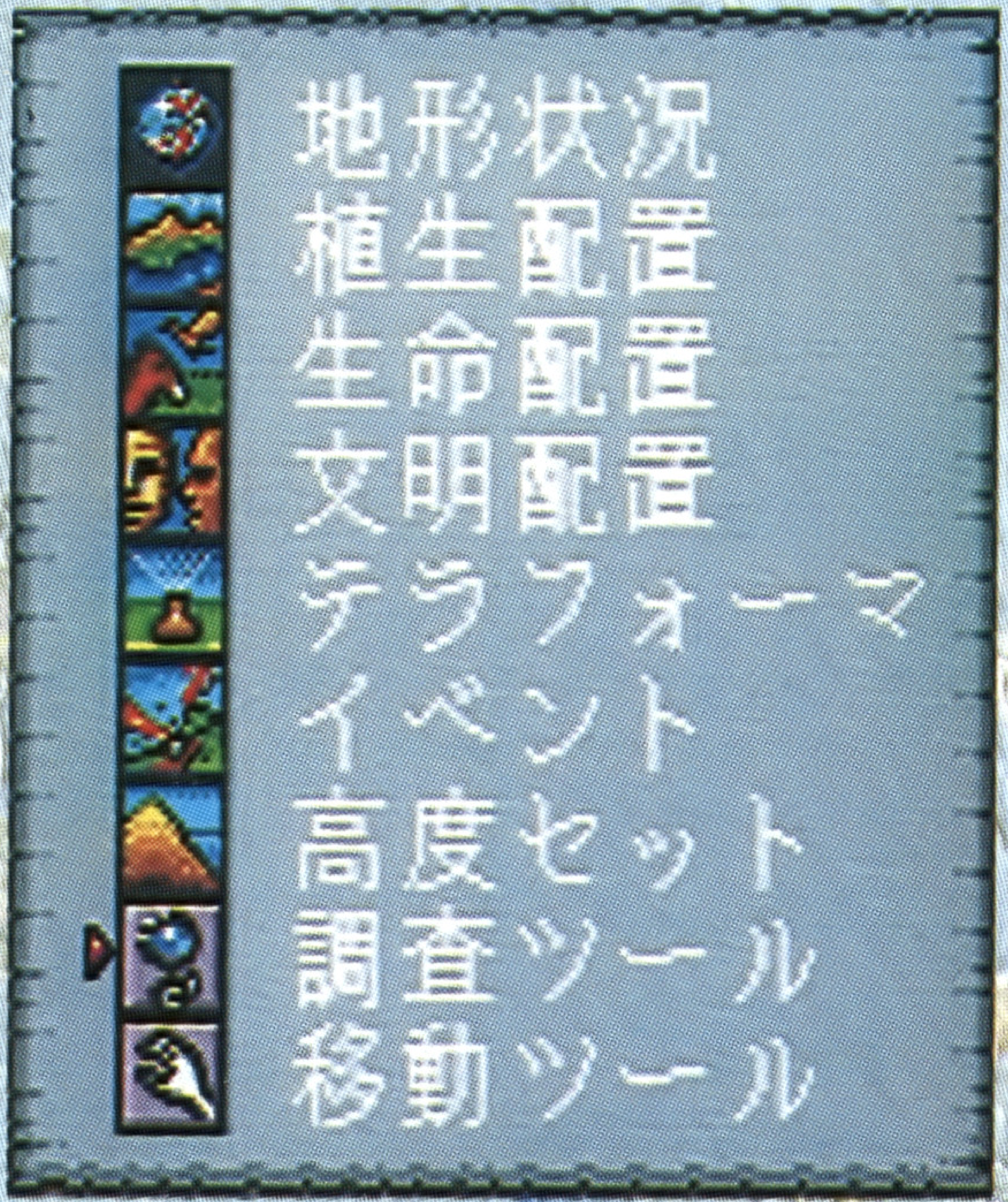
選択したデータを表示することができます。データ表示アイコン群、1番右のアイコンを選びCボタンを押すことにより、　マップ画面とグローブ画面を切り換えることができます。各アイコンの説明はP 26を参照してください。

EDIT A PLANET

惑星エディット

惑星の調査や生物の配置、イベントなどを起こす!

惑星エディットは惑星上のさまざまな要素を調整したり、設定することのできるアイコン群です。各アイコンはそれぞれいくつかのコマンドに分岐されています。エディット画面上でAボタンを押すと選択画面が表示されるので、Cボタンで、決定してください。

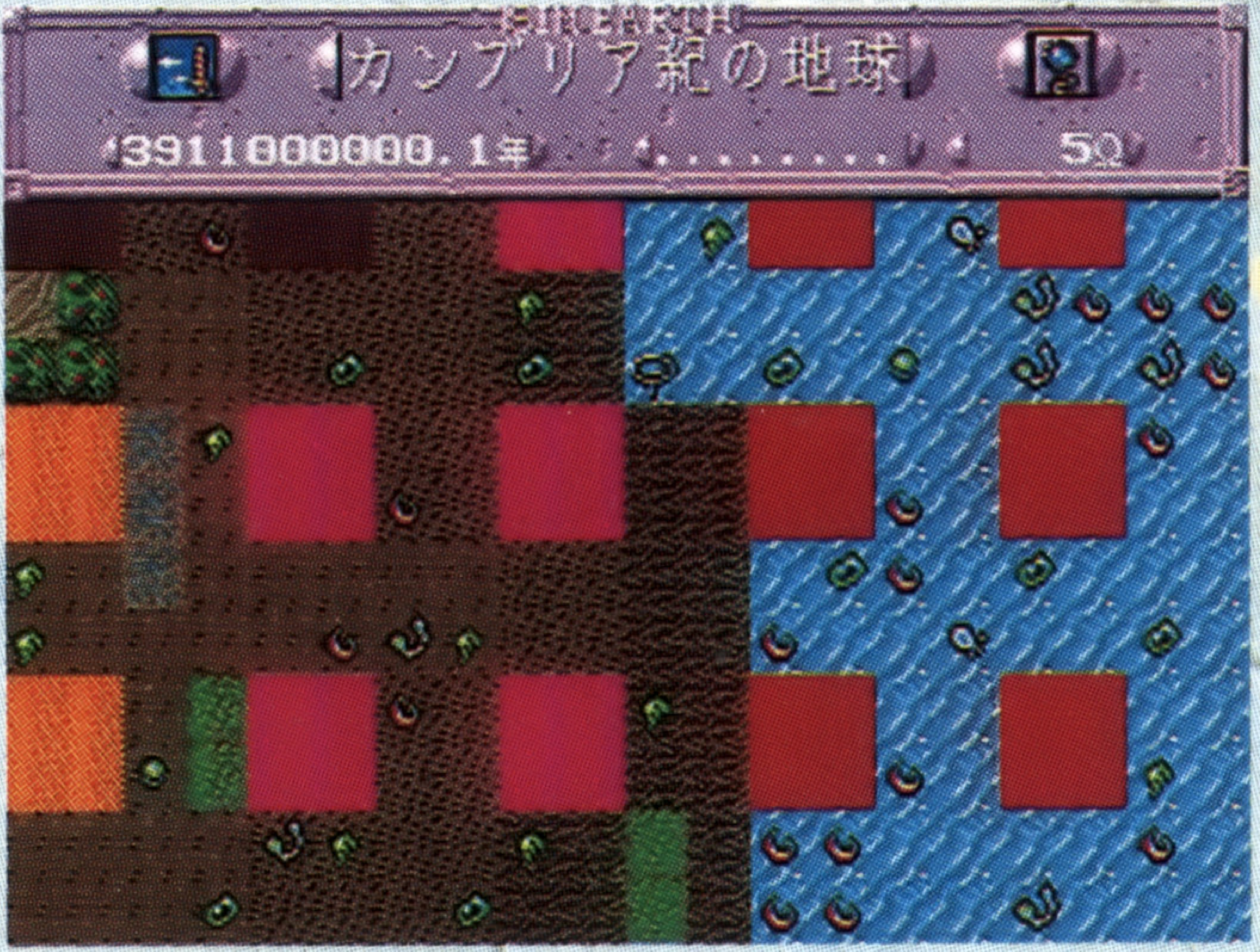


1 地形状況 ……… 9
2 植生配置 ……… 10
3 生命配置 ……… 11
4 文明配置 ……… 12
5 テラフォーマ ……… 13
6 イベント ……… 14
7 高度セット ……… 15
8 調査ツール ……… 15
9 移動ツール ……… 15

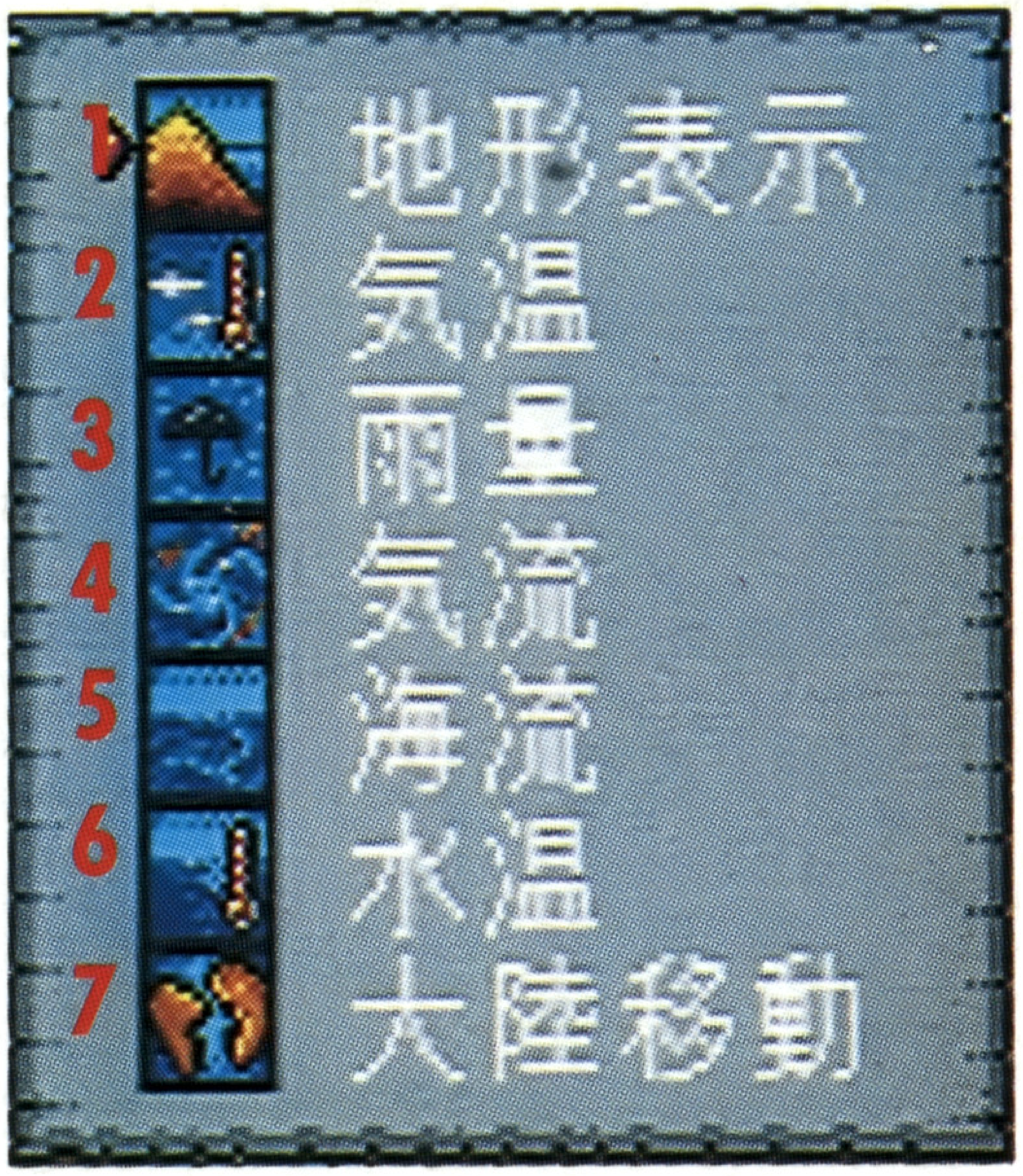
GEOSPHERE

地形状況

「地形状況」を選ぶと、地形や気温、雨量……など下のような各項目の状況をエディット画面上で見ることができます。



方向ボタンの上下で各コマンドを選び、Cボタンで決定してください。(以下、操作は同じ)。それぞれの項目のデータがグラフで表示されます。



1 惑星上の標高、水深を示します。
2 気温を表示します。
3 降水量を表示します。
4 風向きを表示します。
5 海流の方向を表示します。
6 水温を表示します。
7 大陸の移動する方向を表示します。

BIOME

植生配置

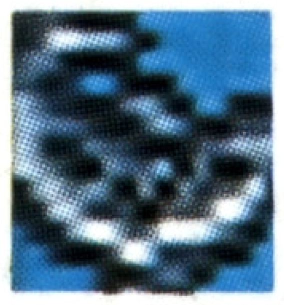
惑星に植生（生命圏）を配置することができます。生命圏とは動物や植物の生命が維持できる環境が整っているということです。植生は、気候、気温、降水量などの適応条件によって繁殖、衰退し自動的に配置されます。そのためプレイヤーが配置しても必ずしも生息するとは限りません。Cボタンで選択し、Cボタンで配置できます。使用エネルギー量は50Ω。

1. 岩石地帯です。生物は生息できません。
2. 極寒乾燥地帯です。植物も生息できない氷の地帯です。
3. タイガ（針葉）地帯です。低温多雨地帯で、極地に近いところに繁殖します。
4. 砂漠地帯です。高温多湿地帯で、降水量の少ない地域でもあります。
5. 温帯草原、温暖温室地帯です。あらゆる生物が快適に生息できます。
6. 森林（広葉樹林）地帯、温暖多雨地帯です。あらゆる生物が快適に生息できます。
7. ジャングル（密林）、高温多雨地帯。陸生生物の楽園です。
8. 沼地、高温湿潤地帯です。一部の水生生物も生息できます。

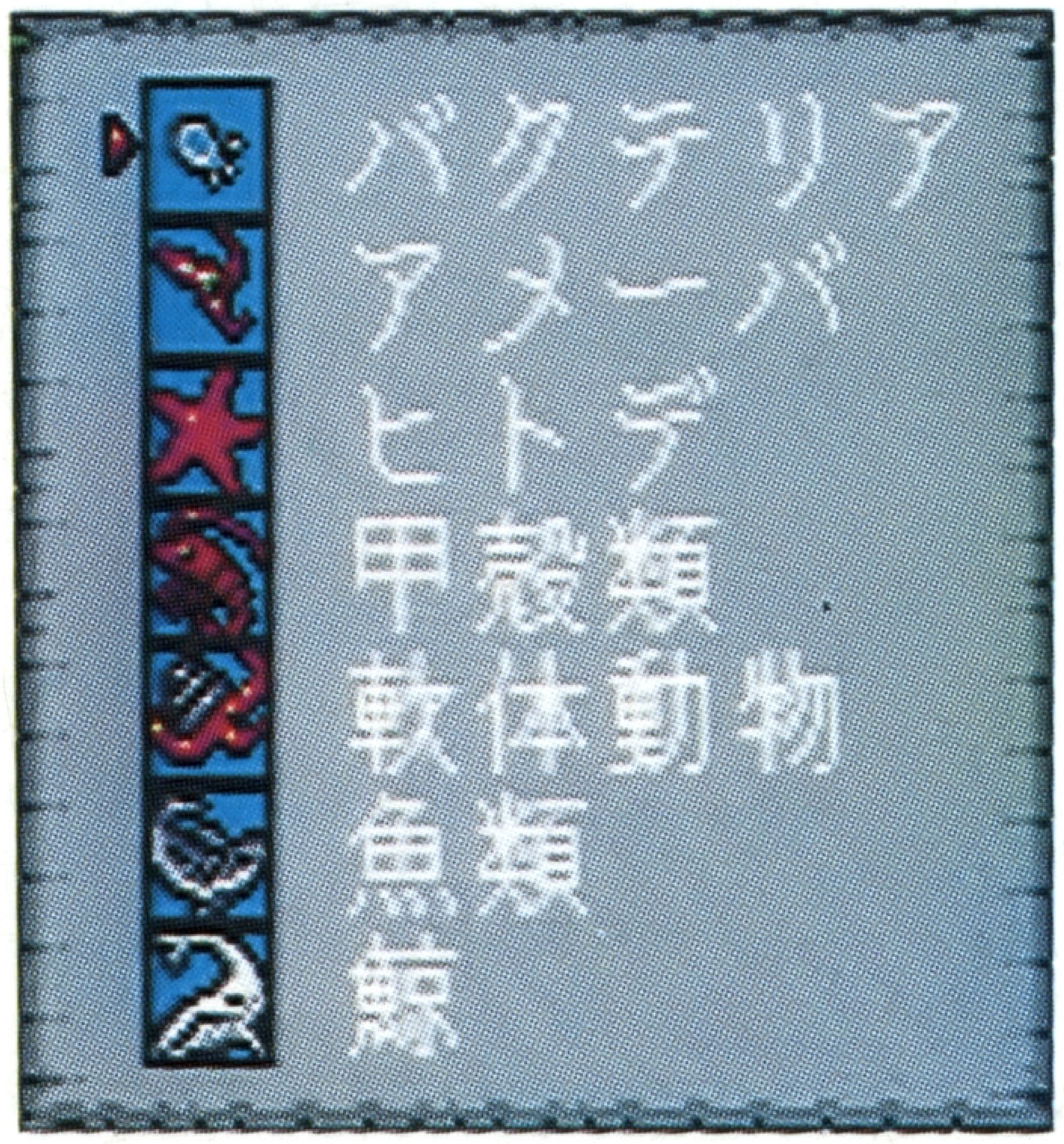
BIOSPHERE

生命配置

惑星の大陸、海洋上に生物を配置することができます。陸、海、それぞれ7種類の生物が配置できます。各生物は自由に配置できますが、必ずしも適合して生息するとは限りません。各生物によって使用エネルギーは異なります。配置したいものをCボタンで選択したら、Cボタンで画面上に配置できます。



海動物



海洋に配置できる生物は全部で7種類です。これらが文明を持つことは非常に難しいのですが、惑星初期のころは繁殖、繁栄します。(35Ω〜245Ω)

陸動物

陸上に配置できる生物は全部で7種類です。進化することによって文明を持つ生物もいます。(280Ω〜490Ω)

SIVILIZATION

文明配置

惑星に文明を配置することができます。文明は全部で７種類あります。惑星上に自由に配置できますが、あまり本来の文明とかけ離れたものを配置することはできません。それぞれ使用エネルギー量は異なります（各項目を参照してください）。

Cボタンで選択して、画面上でCボタンを押すと配置されます。

1 100万年前に始まった人類最古の文明です。石器と火を使うことを覚えます。（500Ω）

2 馬や船を移動手段として使うようになります。約3500年前に始まった文明です。（1000Ω）

3 鉄を武器や農具に使用するようになります。約1000年前に始まった文明です。（1500Ω）

4 産業革命により急激に進歩する文明です。しかし、戦争や公害も多くなります。（2000Ω）

5 原子力を主なエネルギーとして使用する文明です。1950年ごろから始まった文明です。（2500Ω）

6 原子力の後にくるだろうと想定される文明です。2000年ごろから始まると想定されます。（3000Ω）

7 未来の科学技術を持った文明です。このゲームでは最高水準の文明です。（3500Ω）

TERRAFORMA

テラフォーマ

地球以外の惑星を開拓するのに使用する環境調整装置です。いったん、配置すると破壊されるまで永久に動き続けるので、あまりたくさん配置するのはやめたほうがいいでしょう。使用エネルギー量はすべて500Ωです。

Cボタンで選択したら、同じくCボタンで画面上に配置できます。

1 この工場を配置すると、そこの地形にあった植物を生産してくれます。

2 酸素を供給する工場です。二酸化炭素を吸収するので温室効果対策にもなります。

3 窒素を供給する工場です。惑星の気圧を調整して、気温を保つことができます。

4 水蒸気を発生させ、降水量を増やす工場です。植物の繁殖を促進できます。

5 二酸化炭素を供給する工場です。植物の繁殖を促進できます。

6 知的生物の発達を1/4の確率で促進させることができます。すべての生物に使うことはできません。

7 氷の隕石を降らすことができます。乾いた惑星に水分を与えます。

EVENT

イベント

惑星上にイベントを起こすことができるコマンドです。イベントは全部で8つのコマンドがあり、使用エネルギーはすべて50Ωです。コマンドをCボタンで選択し、画面上でCボタンを押すとコマンドが実行されます。

1 風速74マイル以上の大型台風を起こすことができます。降水量を増やしたい時には役に立ちます。

2 津波を起こすことができます。不必要な都市を消滅させたり、汚染された土地を洗いながすのに役立ちます。

3 隕石を降らすことができます。大陸に落ちると湖を作り、海洋に落ちると海水が蒸発し、降水量が増えます。

4 火山の噴火を起こすことができます。大陸の標高をあげたり、海洋上では大陸を作ることができます。

5 核爆弾を落とすことができます。その後は大陸上に放射能がひろがり、生物が生息できないほど汚染されてしまいます。

6 火災を起こすことができます。大気中の酸素の量に関係します。

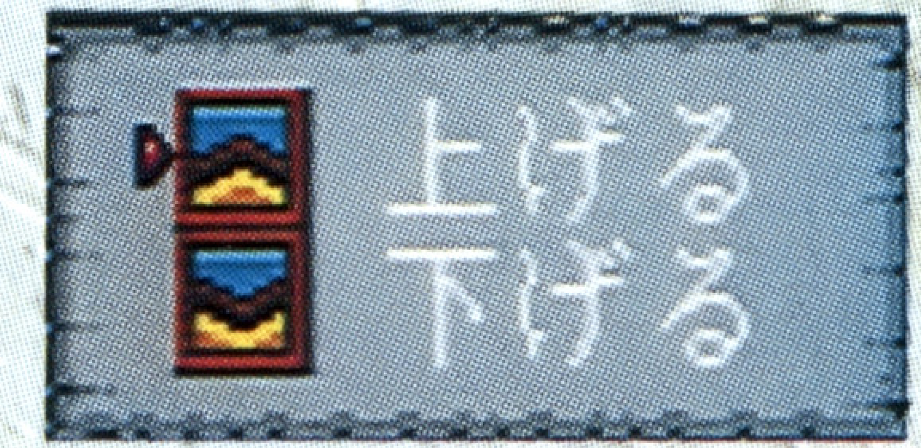
7 地震を起こすことができます。また、地震波の方向も選択できます。大陸移動に影響を与えます。

8 伝染病を起こすことができます。生物を絶滅させる以外に使用用途はありません。

ALTITUDE

高度セット

地面の高さを変えることができます。一回につき50Ωのエネルギーが必要です。Cボタンで選択し、画面上でCボタンを押して実行してください。



RESEARCH

調査ツール

選択したものを調べることができます。Cボタンで選択すると、画面上に虫眼鏡カーソルが表示されるので、調べたいものにあわせてCボタンを押して実行してください。5Ωのエネルギーが必要です。

MOVEMENT

移動ツール

選択したものを移動させることができます。Cボタンで選択すると画面上に手の形をしたカーソルが表示されるので、移動させたいものにあわせてCボタンを押します。移動場所でもう一度Cボタンを押すと移動できます。30Ωのエネルギーが必要です。

GAIANIZE

ガイアナイズ

ガイア（生きている地球）の状態を教えてくれるぞ！

あなたの惑星の状態や情報を教えてくれるモードです。惑星エディット画面上でAボタンで呼び出すことができます。ガイアナイズを選択するとコマンド群が表示されるので、使用したいコマンドに合わせてCボタンを押してください。

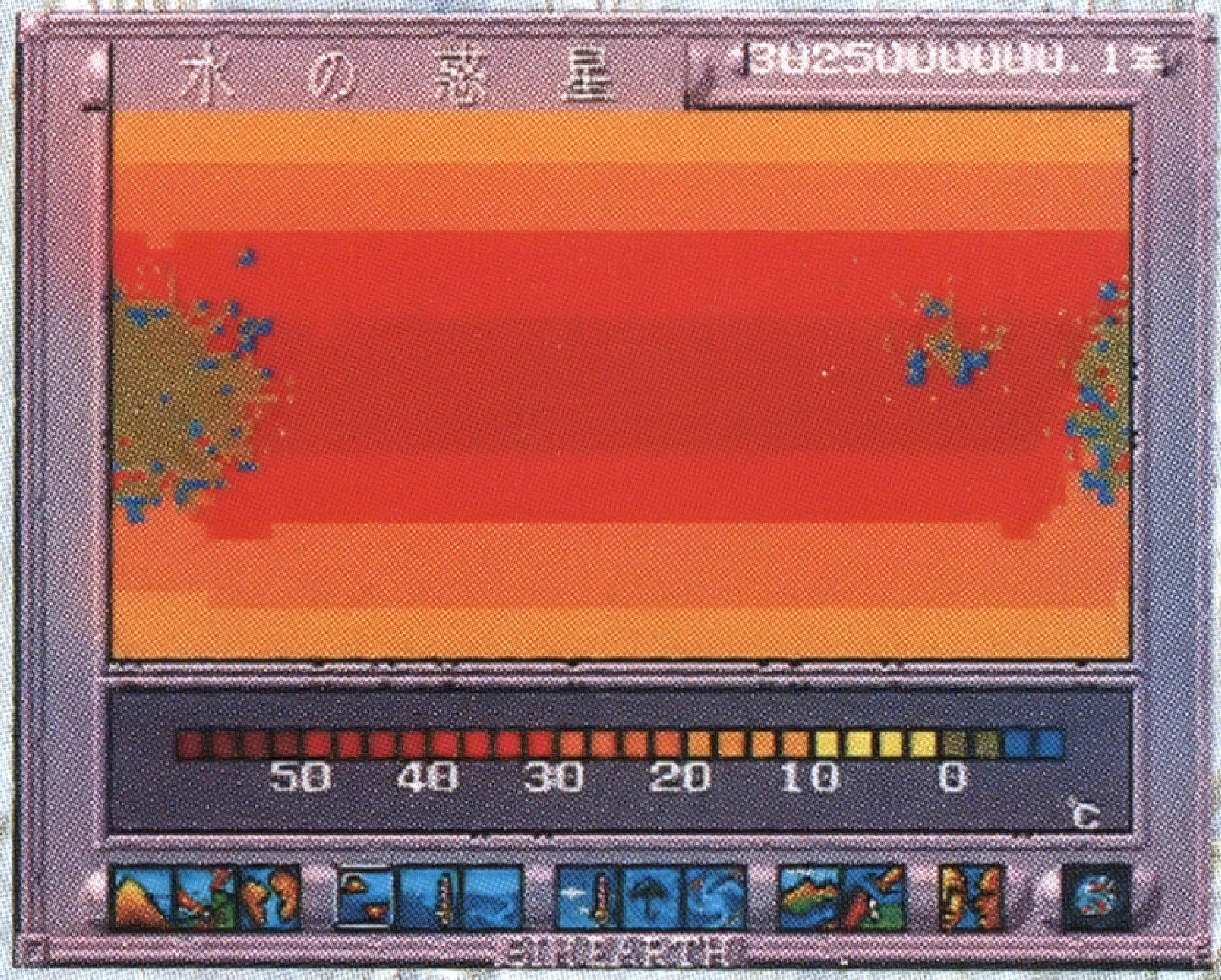
MAP

マップ

いわば惑星の表情。惑星全体をよく見渡そう！

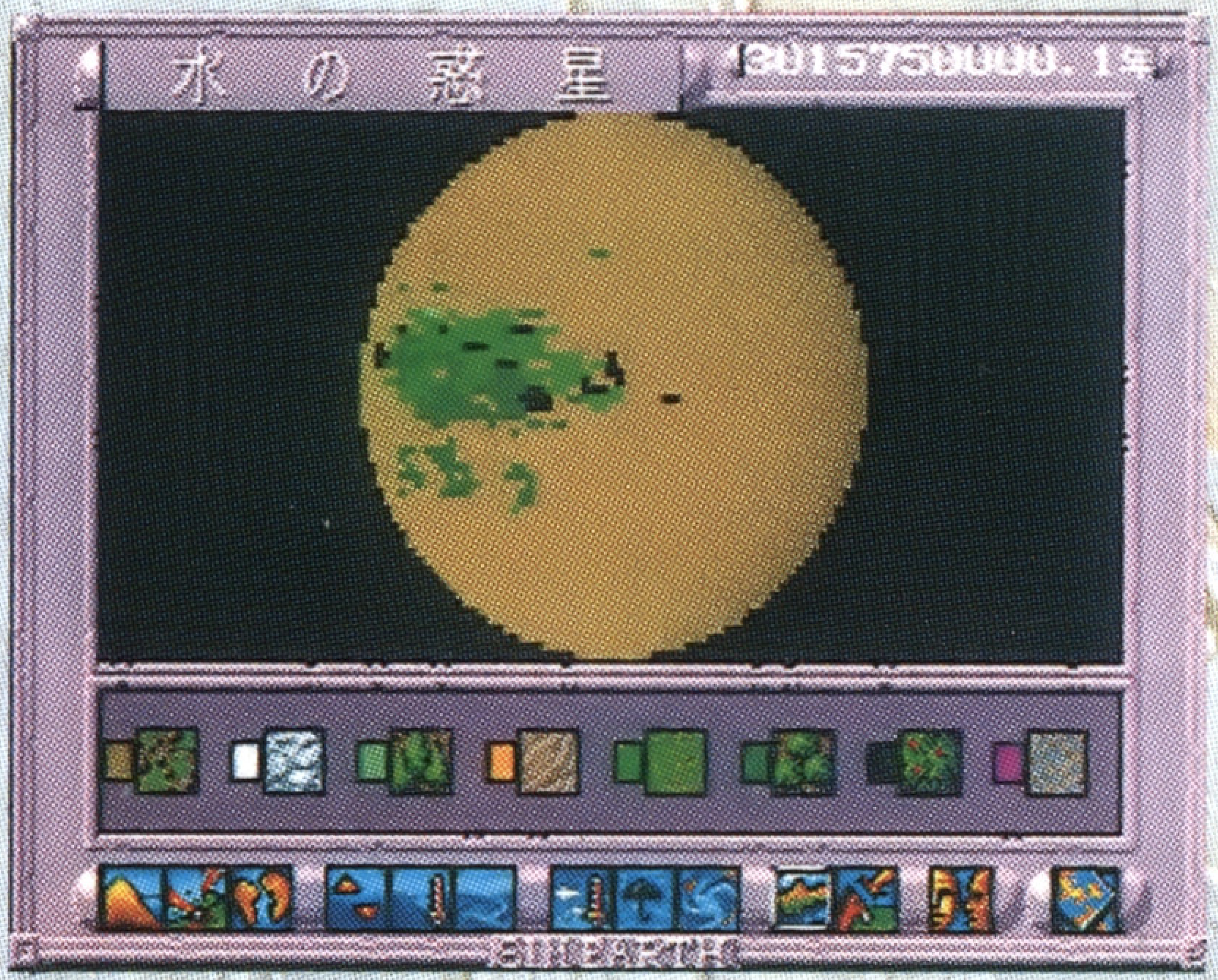
画面の表示モードを切り替えることができます。マップ、グローブ画面を呼び出すことができます。（P6～7「画面の見方」を参照してください）

マップ画面



▲惑星全体の地図です。

グローブ画面



▲惑星全体を球形で表示します。

GRAPH

グラフ

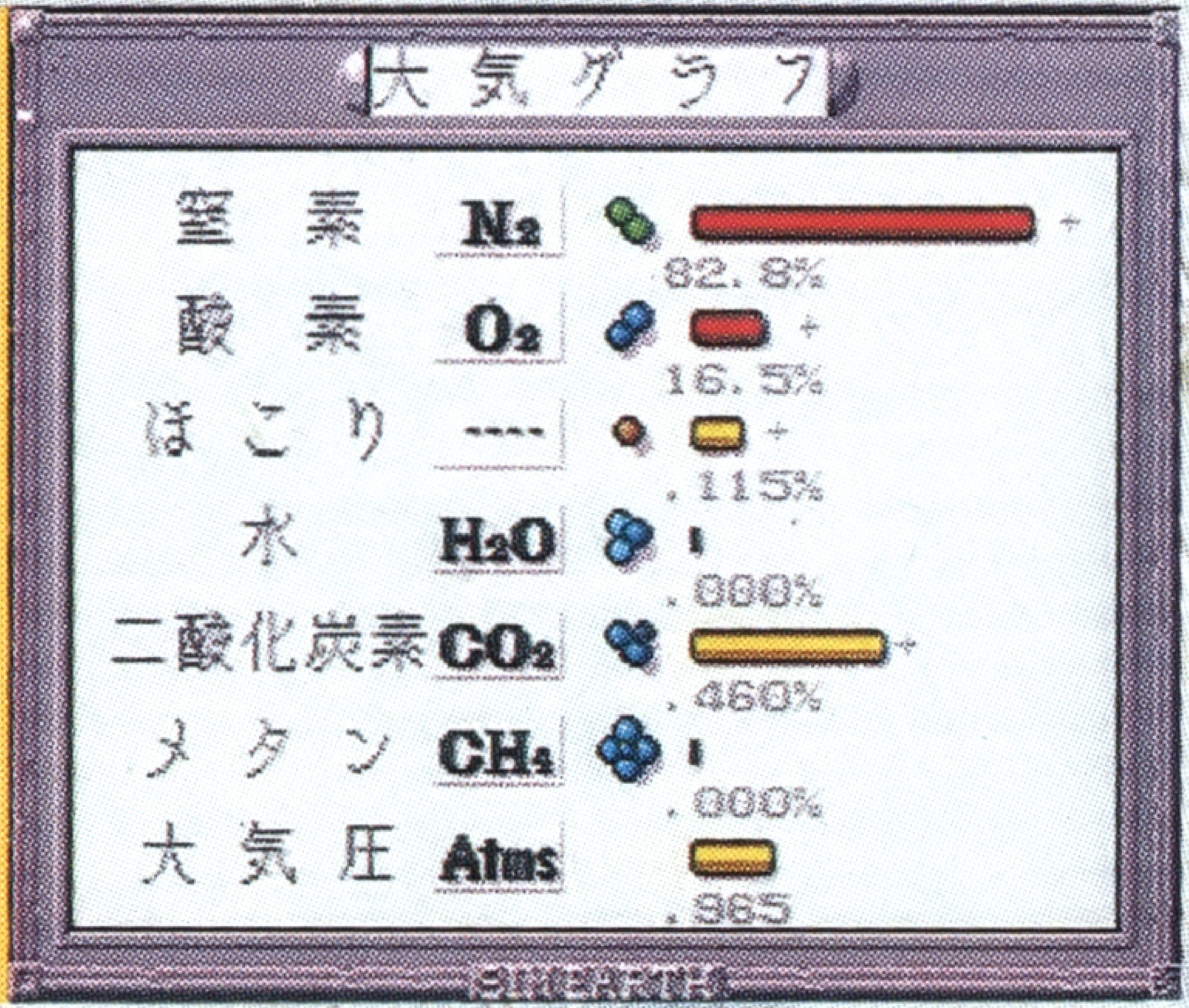
グラフをよく見て細部を点検!

惑星のさまざまな要素をグラフで表示することができます。Cボタンで選択するとコマンド群が表示されるので、見たいグラフを選択してCボタンで実行してください。また、グラフはリアルタイムなので、見ている途中でも情報が変化します。

大気グラフ

大気は星や生物の存続にとても大切なものだ!

現在の惑星の大気成分をグラフで表示します。酸素が少ないと生物は生息しません。また、多すぎると火災の原因にもなります。



Sim Earth

植生グラフ

この惑星には、どんな植物が生きているのかな？

現在の惑星の各植物の数の多さを表示します。時間とともに新しいデータが古いデータの上に重なっていきます。

生物グラフ

どんな生物が、どれくらい生きているのだろう？

現在の惑星の各動物の数の多さを表示します。時間とともに新しいデータが古いデータの上に重なっていきます。

文明グラフ

文明は？文明の種類と多さがひと目でわかる。

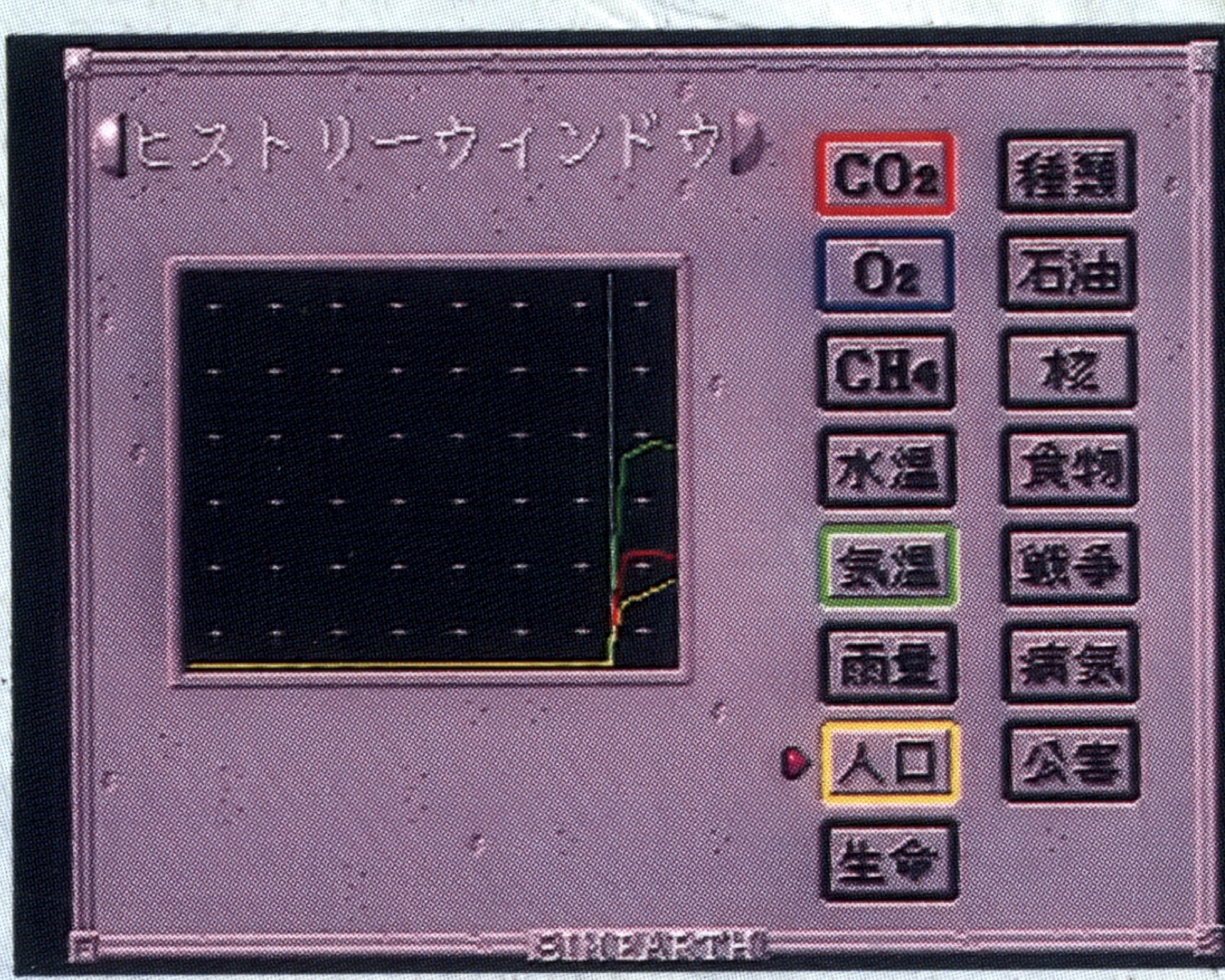
現在の惑星の各文明の多さを表示します。

HISTORY

ヒストリーウィンドウ

惑星の移り変わりを見てみよう!

惑星のさまざまな要素を過去から現在までどのように推移したのかを表示します。画面上に一度に表示できるのは4つの要素までです。見たい要素を選択してCボタンで実行してください。



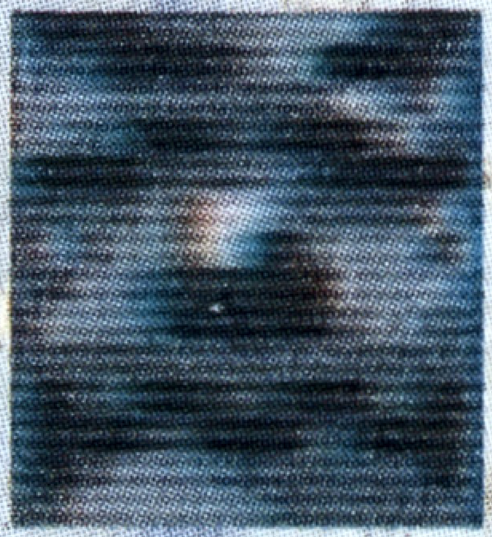
CO_2	大気中の二酸化炭素の量。
O_2	大気中の酸素の量。
CH_4	大気中のメタンガスの量。
水温	惑星の平均海水温度。
気温	惑星の平均気温。
雨量	惑星の平均降水量。
人口	惑星の文明生命体の総数。
生命	惑星の全動植物の量。
種類	惑星に住む生物の種類の総数。
石油	化石燃料の貯蓄量。
核	原子力燃料の貯蓄量。
食物	惑星で生産される食料の量。
戦争	惑星での戦争の頻度。
病気	伝染病発生の数。
公害	知的生物が排出する公害, 有毒物質の量。

REPORT

レポート

惑星の現状をレポートで確認!

惑星の現在の状況を報告してくれるコマンドです。また、惑星のエネルギー生産と、配分を数値で見ることができます。

最高文明	惑星の現在の最高文明を表示します。
平均文明	惑星の現在の平均文明を表示します。
知的生物	惑星の現在の知的生命体を表示します。
生活水準	生命体の生活水準を表示します。
目　　標	次のタイムスケールに進むための目 標です。
生活の質	 生存不可能 生存可能 生存に適す パラダイス

OPTION
オプション設定

ゲームのさまざまな設定を変更できます。ゲームのセーブとロードもここで行います。設定したい項目を選んでCボタンで決定してください。

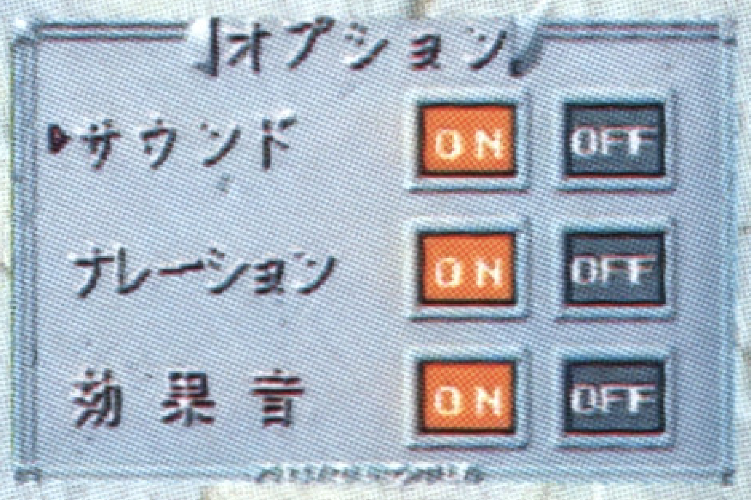
コントロールパネル(モデル)　各モデルウィンドウを表示すると白い手のカーソルがでてきます。このカーソルを変更したい項目に合わせ、AまたはCボタンを押して決定します。そこで、方向ボタンを右または上でプラス（時計回り）に、左または下でマイナス（反時計回り）にボリュームが動きます。Bボタンでキャンセルできます。しかし、シナリオによっては操作できません。

ゲーム速度　ゲームの進行速度を設定できます。

セーブ　ゲームのセーブができます。ただし、データセーブには「MEGA-CD用バックアップRAMカートリッジ」が必要です。（セーブについてはP 27を参照してください）

ロード　ゲームのロードができます。選択するとファイル管理画面が表示されますので、ファイルを選択してCボタンで決定してください。

新しい惑星　現在エディット中の惑星を放棄して、新しい惑星を作ります。



オプション　ゲーム中のサウンド、ナレーション、効果音のオン、オフを設定できます。

モデルコントロールパネル

地殻

惑星の地殻を設定・調整することができます。モデルコマンドから地殻を選択してCボタンで決定してください。このパネルでは惑星の内部のマントルの動きと、惑星外から隕石が衝突する確率、それに地軸の傾きなど惑星自身に直接関係のあることを調整できます。

30Ωのエネルギーを使用します。

1 火山活動 かざんかつどう

周期的に起こる火山の爆発の頻度を調節します。目盛を上げると大陸が形成されやすくなり、下げると起伏の少ない大陸ができます。また上げすぎると大気中のほこりの割合が多くなります。

2 浸食 しんしょく

雨や風にさらされて山がだんだんと削られて、なめらかになるスピードを調整します。目盛を上げると浸食が進み、浅瀬ができやすくなります。

3 核熱 かくねつ

惑星の核心の温度を調整します。目盛を上げると核熱が上がり、大規模な火山爆発が起きやすくなります。また、マグマの流れる向きも変わりやすくなります。

4 大陸移動 たいりくいどう

マグマが移動するスピードを調整します。目盛を上げると大陸プレートに影響を与えて、大陸が位置をずらし始めます。

5 核形成 かくけいせい

惑星の核心が大きくなるスピードを調整します。核心が大きいほどマグマの層が薄くなり、マグマが流れるスピードが遅くなります。

6 隕石 いんせき

周期的な隕石衝突の頻度を調整します。目盛を上げると隕石の衝突が増えます。隕石は大陸形成や湖形成には役にたちますが、大陸が形成されてきたら頻度を減らすようにしましょう。

7 地軸 ちじく

惑星の地軸の傾きを調整できます。地軸の傾きが大きいほど季節の変化も大きくなります。

大気

惑星の大気を設定・調整することができます。モデルコマンドから大気を選択してCボタンで決定してください。このパネルは惑星の空気の成分や、降水量、気温などの調整ができます。30Ωのエネルギーを使用します。

1 日光 にっこう

惑星に降り注ぐ太陽光線や、太陽熱の量を調整します。目盛を下げると太陽光線は惑星に届かなくなり、闇の惑星となってしまうでしょう。

2 雲形成 くもけいせい

一定の水蒸気から作られる雲の量を調節します。雲が形成されないと、太陽光線がすべて地表に降り注がれ気温は異常に高くなります。

3 降水量 こうすいりょう

惑星全体の降雨量を調節します。雨は植物の繁殖に影響を与えます。また、多すぎると浸食作用で大陸が削られやすくなります。

4 反射 はんしゃ

雲によって反射される太陽光線の反射率を調整します。目盛を上げると反射率が多くなり気温が下がります。

5 地表反射 ちひょうはんしゃ

雲に反射されずに地表に届いた太陽光線は惑星に吸収され、地表の温度を上げます。それを地表で反射する率を調整できます。目盛を上げると反射率は高くなり温度は下がります。

6 温室効果 おんしつこうか

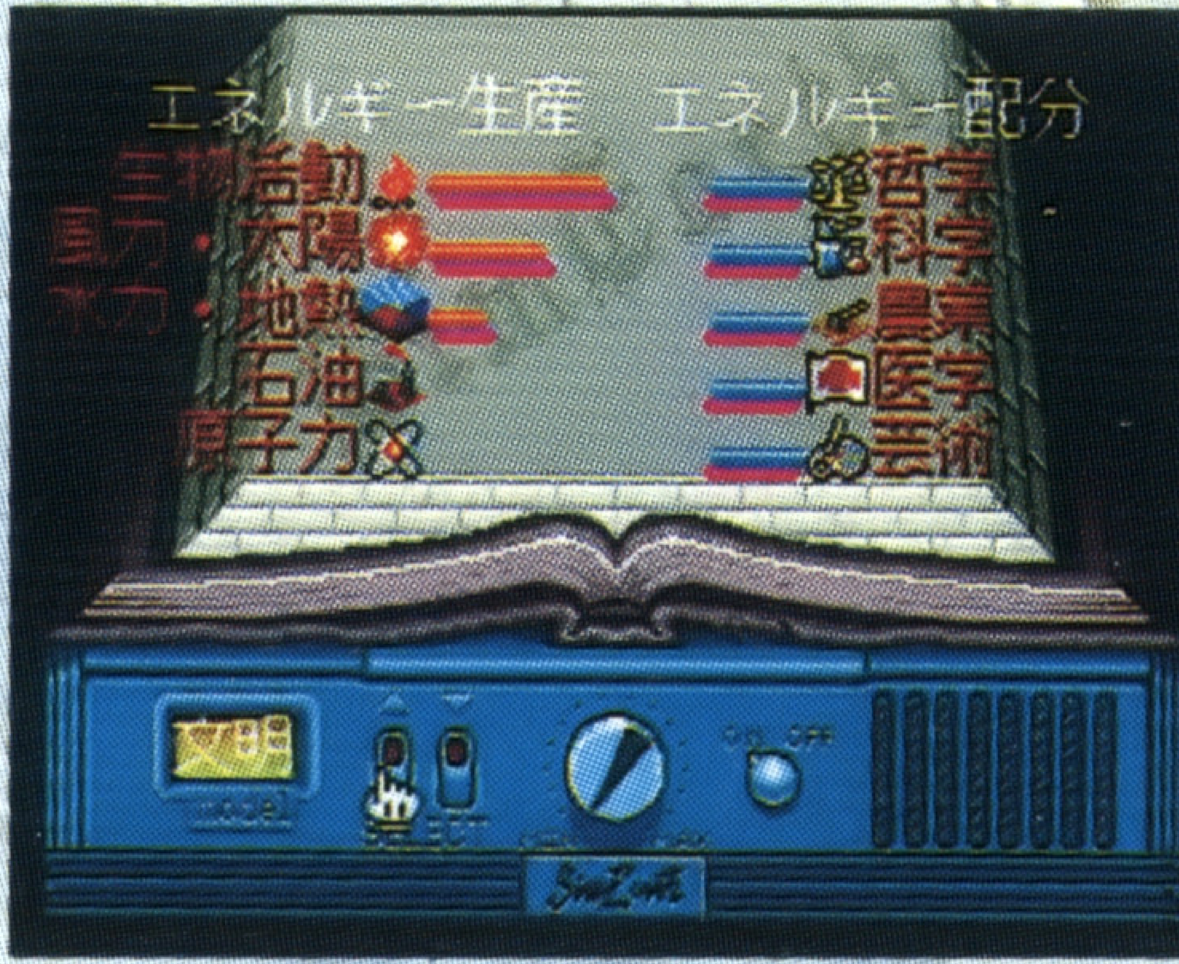
温室効果による惑星の温度を調整します。目盛を上げると大気外に放出される温室気体を吸収し、惑星の温度が上がります。なければ困りますが、多すぎても惑星が高温化され困ることになります。

7 熱対流 ねつたいりゅう

大気と海洋による大気の流れの相互作用を調整します。目盛を調整することによって熱をどれだけ移動させるかを決定します。

モデルコントロールパネル

文明



惑星の文明を設定・調整することができます。モデルコマンドから文明を選択してCボタンで決定してください。このパネルでは惑星の文明を発展させるための調整ができます。30Ωのエネルギーを使用します。

1　エネルギー生産

生産活動　知的生物による肉体労働などによって生みだされるエネルギーのことです。

風力・太陽　太陽熱や風車などを利用するエネルギーのことです。資源は豊富なのでいくら使ってもなくなることはありません。

水力・地熱　水車や地熱発電などを利用するエネルギーのことです。資源は豊富なのでいくら使ってもなくなることはありません。

石油　石炭や石油などの化石燃料です。燃料の豊富さは進化タイムスケールの全生命の量で決定されます。

原子力　原子力発電などによる核融合によるエネルギーです。メルトダウンが起こると放射能を放出します。

2　エネルギー配分

哲学　哲学を優先させると戦争を防止することができます。

科学　科学を優先させると，より高度な技術をもつようになります。目盛を上げておかないと，いつまでも技術は進化せず，次のタイムスケールに進むことはできません。

農業　農業を優先させると，食料の生産を促進させ，都市の数を増大させることができます。

医学　伝染病のおきる割合を減らし，伝染範囲も狭めることができます。

芸術　知的生命体に精神的なゆとりを与え，生活レベルをよくすることができます。

生命

生物の生命に関する要素を設定・調整することができます。モデルコマンドから生命を選択してCボタンで決定してください。このパネルでは生物の適応力や繁殖などを調整することができます。30Ωのエネルギーを使用します。

1　適応力てきおうりょく

生物が生存できる温度の範囲を調整できます。目盛を上げるとその範囲は広がります。ただし，生物が長生きするため，新しい生物が誕生しにくくなります。

2　繁殖はんしょく

全生物がどれだけのスピードで繁殖するかを調整できます。目盛を上げると繁殖は増えますが，新しい生物が誕生しにくくなります。

3　進化しんか

生物がより高度レベルに発達するスピードを調整できます。目盛を上げると進化スピードは早まりますが，突然変異などによる新種の生物の誕生が少なくなります。

4　CO_2吸収きゅうしゅう

惑星の植物がどれだけ大気中のCO_2を吸収するかを調整できます。目盛を上げるとCO_2は吸収され，温室効果が起きにくくなり，温度が下がります。

5　突然変異とつぜんへんい

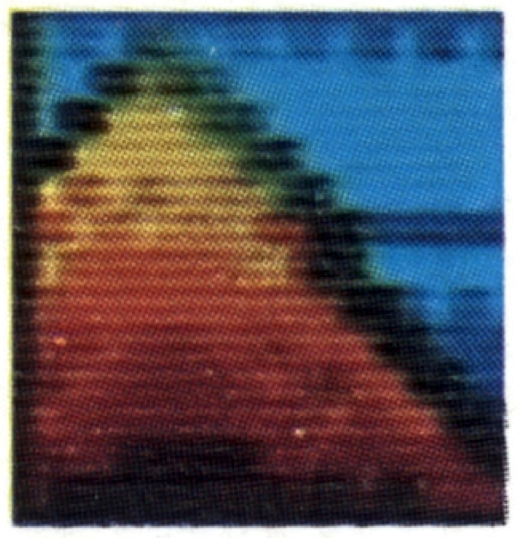
ある生物が進化の段階の途中でまったく別の生物になってしまう確率を調整できます。目盛を上げると新しい生物が増えますが，早い段階で急速な進化をしても生息し続けることはできません。

DATA

データ画面

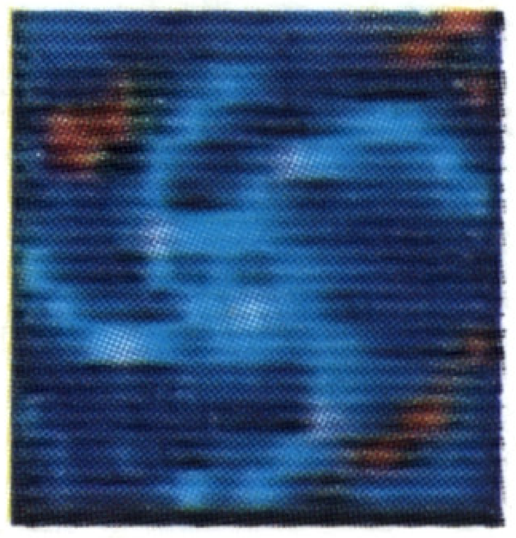
惑星全体のいろんなデータが見られる!

マップ画面とグローブ画面では、惑星全体のデータ画面を表示することができます。各画面のデータ表示の目安を参考にして(P7「画面の見方」参照)、データを表示させてください。



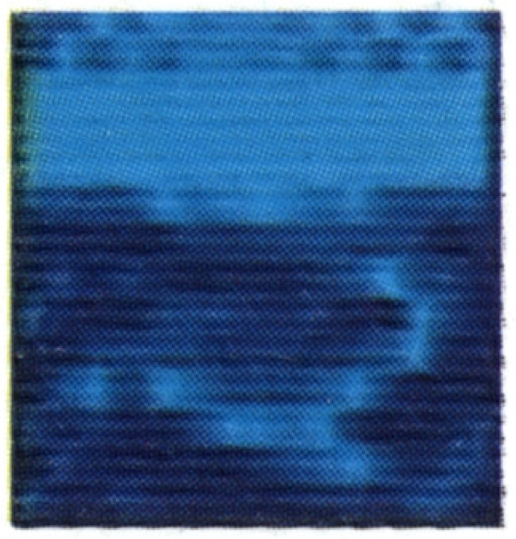
惑星表面の標高、水深を表示します。

海水の温度を表示します。



気流の流れの方向を表示します。

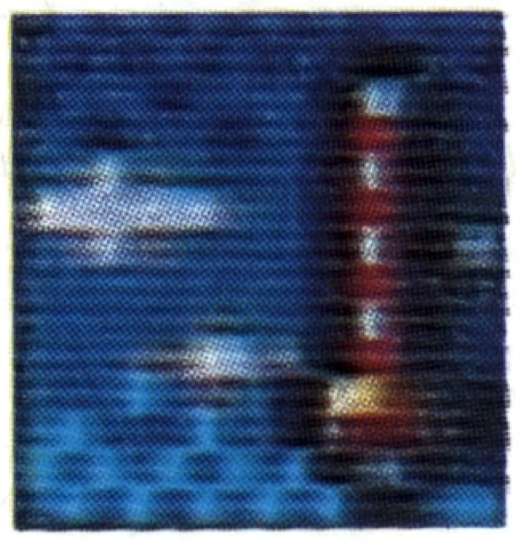
惑星のイベントが起きている場所を表示します



海流の流れる方向を表示します。

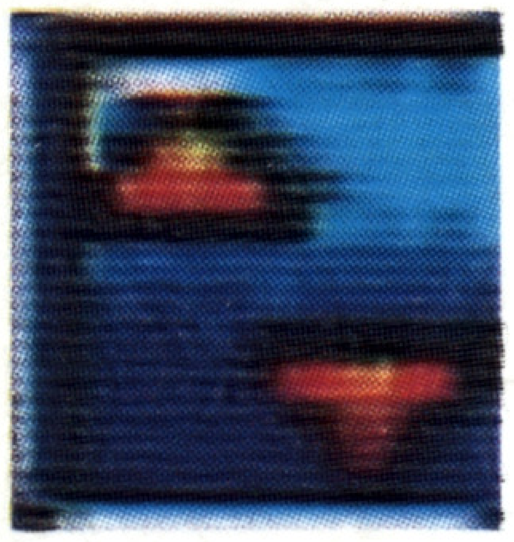
各植物の分布状況を表示します。

大陸の移動する方向を表示します。

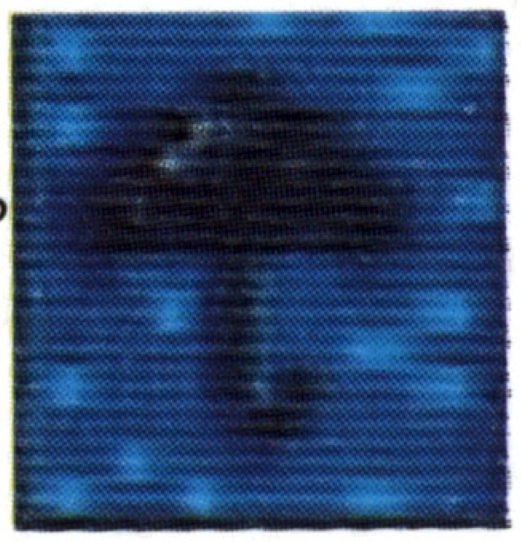


気温を表示します。

各生物の分布状況を表示します。



惑星の起伏を細かく表示します。



降水量を表示します。

各文明の分布を表示します。

SAVE　LOAD

セーブ ロード

バックアップRAMカートリッジが必要!

ゲームのセーブやロードをしたい時には、スタートボタンを押して、オプション設定画面を呼び出し、セーブまたはロードを選択してください。すると、画面はファイル管理に変わります。新しくセーブする時には「NEW WRITE」を選択してCボタン。セーブされると、セーブされた惑星の名前が登録されます。

また、同じ惑星をさらにセーブ（上書き）したいときは「OVER WRITE」を選択してください。今までのセーブデータの上に上書きされます。このゲームでは「MEGA-CD用のバックアップRAMカートリッジ」がないとセーブすることはできません。

NEW WRITE　新しいセーブデータを書き込みます。

DELETE　セーブデータを削除します。

EXIT　セーブ画面を終了します。

OVERWRITE　セーブデータを上書きします。

INITIALIZE　バックアップRAMカートリッジを初期化します。

MENU　ゲームを中断して、MEGA-CDのメニュー画面に戻ります。

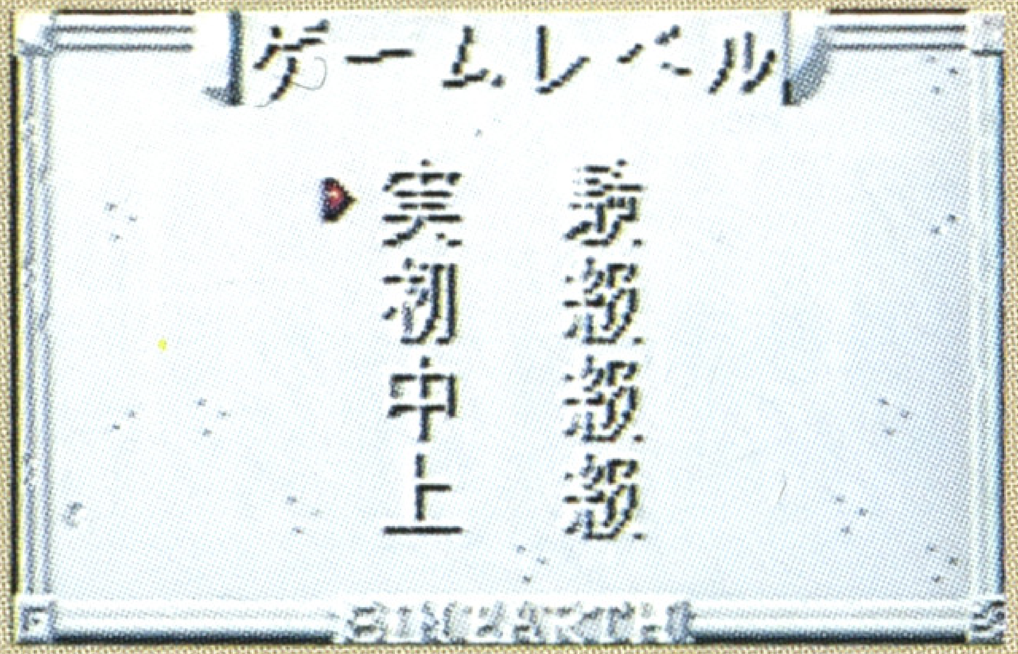
DATA LOAD　セーブデータをロードします。

シムアースのセーブデータは、MEGA-CDのオプション画面ではA～Eの5つのデータに分かれて表示されます。5つのデータは、1つでも消去されると正しく動作しません。シムアースのデータを消去する時は、セーブ画面または、ロード画面のDELETEのコマンドを選び消去してください。

SCENARIO
シナリオ

時代や環境が異なる惑星に挑戦しよう!

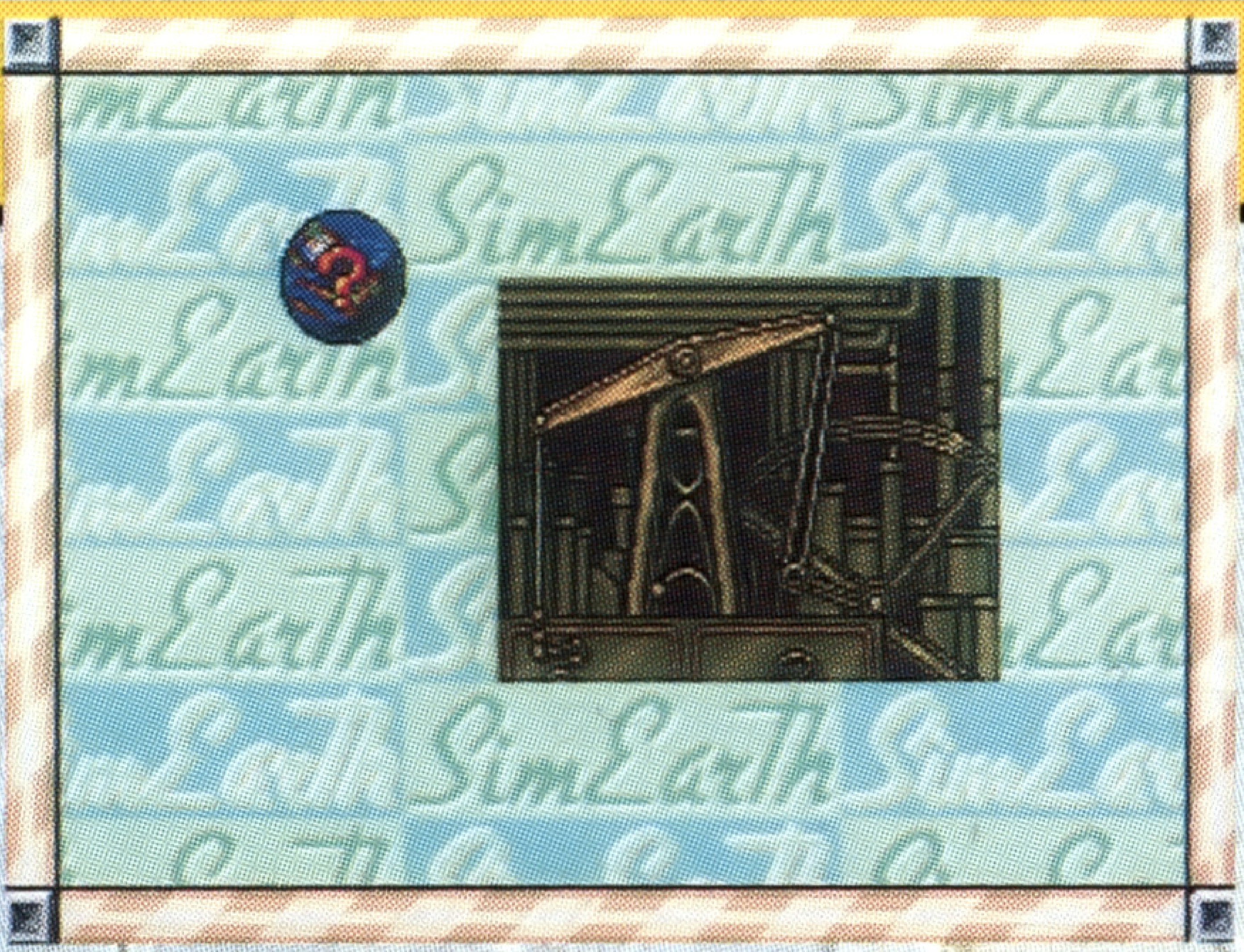
シムアースは全部で8つのシナリオがあります。それぞれタイムスケールや環境が異なった条件の惑星が用意されています。ここではそのシナリオについて紹介していきましょう。遊びたいシナリオを選択したらCボタンで決定してください。



■レベル設定をする

シナリオを選択する前に難易度を設定します。実験モードはエネルギーが無制限に使えるモードです。難易度が上がるほど使えるエネルギーが制限されてきます。そして、上級モードでは、生物を配置しなければ、生物は誕生しません。

あなたの手で惑星の歴史はどう変わる?



1 ランダムプラネット

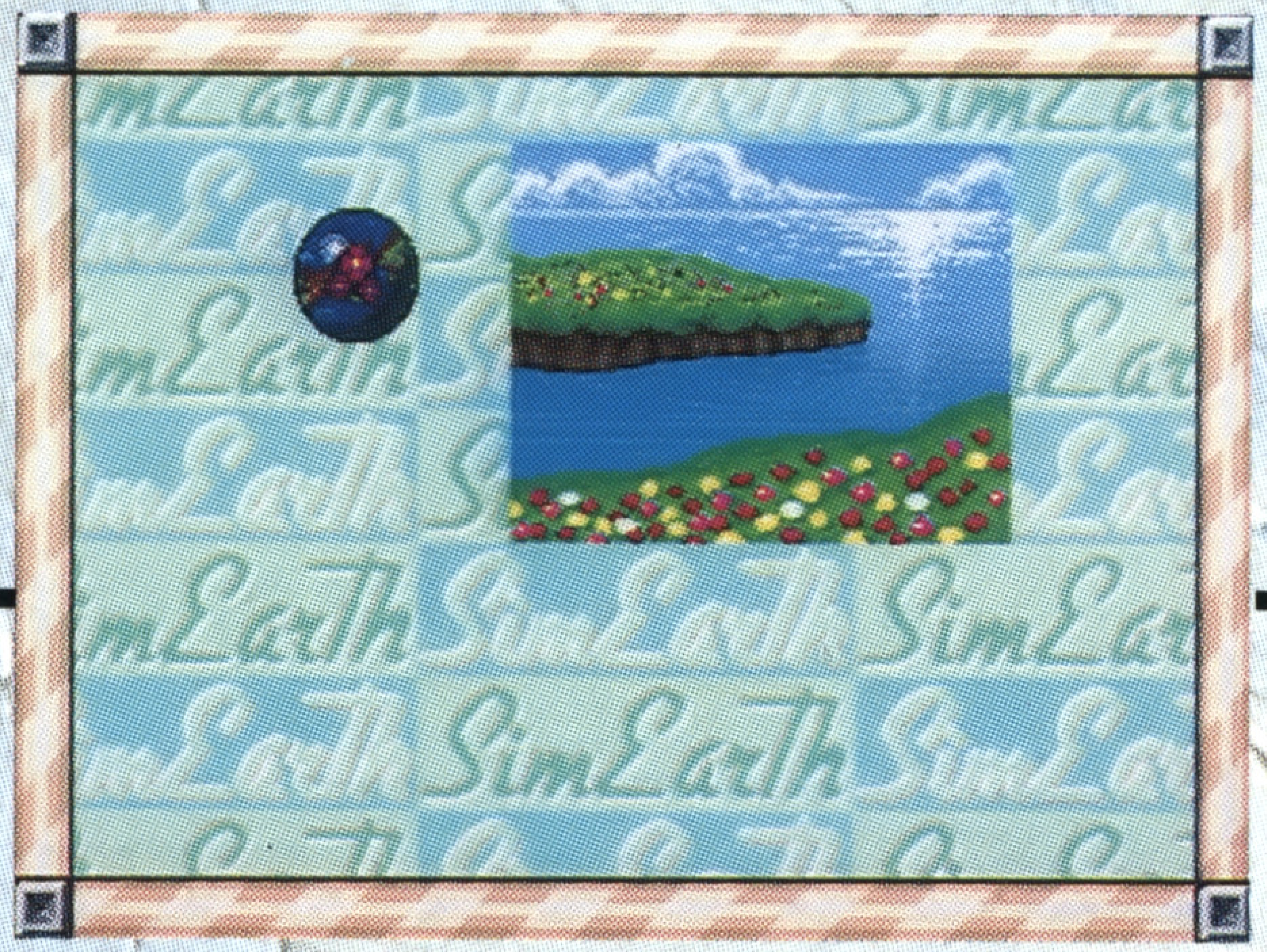
ランダムプラネットを選択すると、4つのタイムスケールの中から時代を選択できます。遊びたいタイムスケールを選択してCボタンで実行してください。

タイムスケールとは？

タイムスケールは、惑星の発展の経過をそれぞれ地質期、進化期、文明期、技術期の4つの時代に分類したものです。遊びたいタイムスケールを選択してCボタンで決定してください。

2 水の惑星	陸地は存在しません。このシナリオでの最初の目的は大陸を作り陸生生物を進化させることでしょう。
3 石器時代	地球の石器時代をモデルにしています。伸び悩む文明を発展させる必要があります。技術をより高めるためにはエネルギー生産を増やすことが大事でしょう。
4 カンブリア紀	約5億5千年前の地球をモデルにしたシナリオです。このシナリオの目的は生物に文明をもたせ、産業革命を起こさせることです。
5 現代の地球	今、私たちが生きている現在の地球をモデルにしています。発達した技術により、文明は安定しているかに見えますが、たえまない戦争や公害により地球は汚染されています。

6 火星	このシナリオはナノテク文明にまで発展した地球人が、増えすぎた人口を回避するため、火星を人類が住めるようにと改造するシナリオです。限られた200年の中で、酸素のない火星を人類が住めるように開拓してください。
7 金星	このシナリオも火星と同じく、限られた100年の中で、金星を人類の住めるように開拓するというものです。金星は火星よりも条件の悪い惑星なので、全シナリオ中、最も難しいシナリオといえるでしょう。
8 デイジーワールド	シムアースのゲームの基本となっているガイア理論を基礎に作られた惑星です。惑星に生息するデイジー達によって、環境を調整、発展させていきます。



ガイア理論とは？

ガイア理論とは、ジェームズ・ラブロックの提唱した学説であり、簡単に言うと惑星に生息するものはすべて相互に作用して、環境を作っていくものとされています。デイジーワールドは、デイジーという花をモデルにして、このガイア理論を惑星開発にとりいれています。

MEGA-CDディスク
使用上のご注意

キズつけないで

ディスクにキズをつけないでください。特にケースから出し入れするときは、注意してください。

乱暴に扱わないで

ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。

汚れを拭き取るときは

信号読み取り面を汚さないでください。もし汚れた場合は、やわらかい布（レンズクリーニングなどに使うもの）で、中心部から外周部にむかって放射状に軽く拭き取ってください。なおシンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

ゲームで遊ぶときは

健康のため、ゲームで遊ぶときは1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

株式会社セガ・エンタープライゼス

本　　社　〒144 東京都大田区羽田1－2－12 お客様サービスセンター　☎03(3742)7068(直通)
札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3－2－34　☎011(841)0248
関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東2－5－3　☎06(334)5331
博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金2－5－15　☎092(522)4715

[ナレーション／小山茉美]

SimEarth Copyright ©Maxis 1990, 1991,
adaptation Copyright ©Maxis and GameArts 1993

ちきゅうにやさしい みどりをまもる

この取扱説明書はエコマーク認定の再生紙を使用しています。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

672-1081

G-6008

株式会社 セガ・エンタープライゼス